Maravilla del Mes: “Disco Elysium” 2/¿?

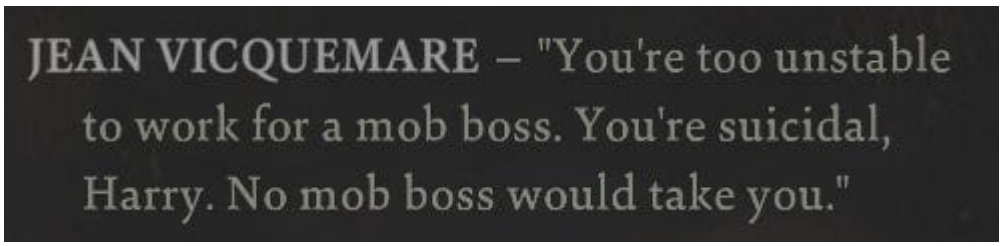
Esto es una serie de experimentos para obligarme a escribir algo más, no solo mis relatos o ensayos, que llevan bastante tiempo, aunque solo sea pensar muy fuerte en los juegos de los que hablo (pobremente).

¿Os he hablado ya de nuestro señor y salvador Raphaël Ambrosius Cousteau?

Seguro que sí.

¡Pero os ***mentí***!

Su nombre real es Harrier Du Bois, más conocido como Harry Du Bois, posible peón de Puta Madre, un narcotraficante y mala gente.



O quizás no.

Pero Harry Du Bois es buena gente. O no. ¿Sabéis por qué?

Porque *Disco Elysium* tiene un mensaje muy positivo: siempre puedes elegir ser un fascista. O un neoliberal. O un comunista. O un moralista. O un tío duro sin más. O un policía honorable. O alguien obsesionado con su exmujer. Perdón, ex*fiancée*.

Ah, por cierto: voy a destripar *Disco Elysium* como si esto fuera la fiesta de San Martín. No del todo, porque aún me quedan cosas que hablar, pero voy a hablar de muchos personajes y eso implica hablar de la historia y cómo te la cuenta el juego.

También, aprovechando que acabo de avisaros, voy a empezar esta parte del ensayo reventando el misterio “central” del juego:

El asesino de Lely, el que pone todo en marcha, es casi imposible de averiguar sin haber jugado el juego porque no es uno de los sospechosos y, en contra de lo que mucha gente pueda pensar, cuando el juego lo revela, no es una estafa o una engañifa, porque, para cuando llegas a él, la muerte de Lely es casi irrelevante.

Pero bueno, pero bueno, ¿por qué personaje empezar?

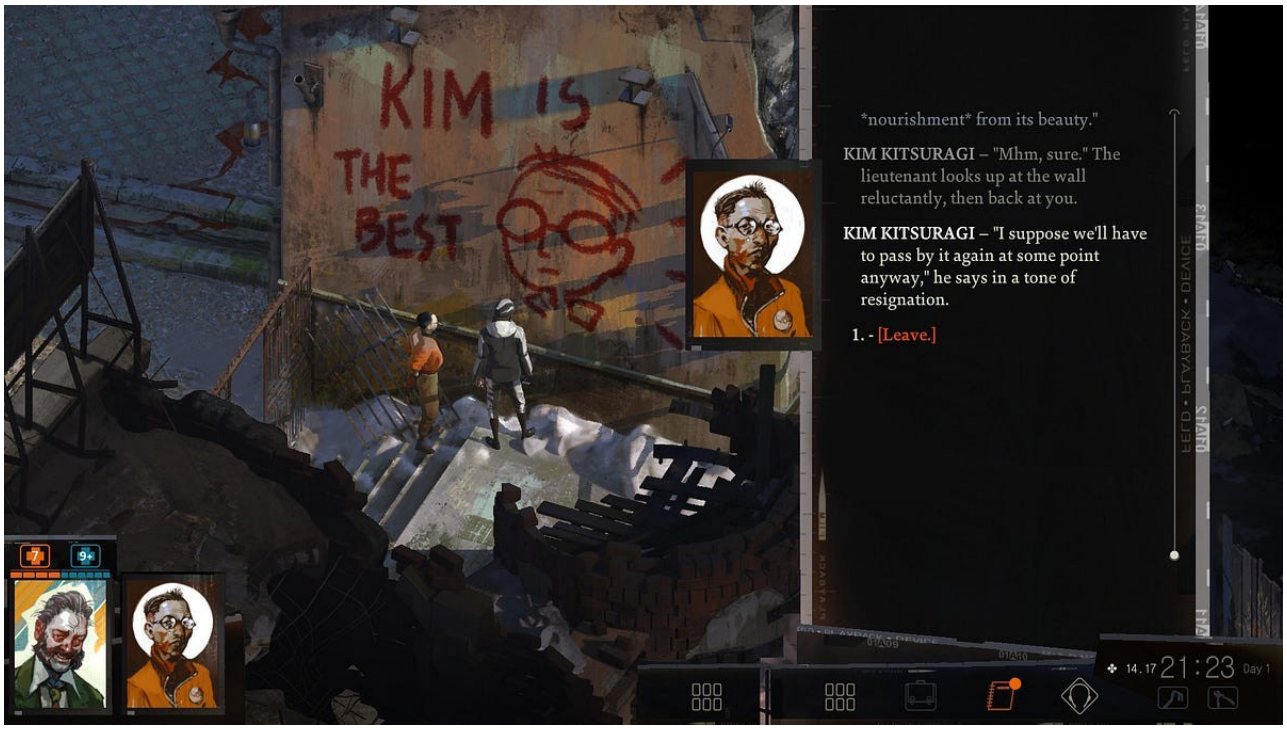
Desde luego no por Harry, demasiado complejo. En plan, más complejo que los demás, pero ya hablaremos de él más adelante.

Supongo que por

- Kim Kitsuragi:

Es el Watson a tu Holmes, tu compañero y ayudante y, en alguna ocasión, el que te saca de los líos. Cuando le dices que has olvidado quién eres, no te cree. Sin embargo, con el tiempo, determina que no estás mintiendo, que no es solo la resaca del siglo (que, también, puesto que se da a entender que te pasas la totalidad del juego de resaca, y el juego puede llegar a durar siete días o más). Es—si le tratas con decencia y mandas a los racistas del juego a tomar viento—tu nuevo mejor amigo y una persona a la que, de alguna manera, quieres impresionar. Es el florete de Harry. Si Harry es buena persona, responde animándole a ello y con compasión. Si Harry es mala persona, responde tolerándole porque es su trabajo*.

No solo este es su trabajo, sino que lo cree. Más que nada. En cuanto le conoces, si tienes suficiente *Esprit de Corps* (un tipo de empatía), sabes que si el mundo entero te atacara, él se sacrificaría por ti, a pesar de que no te conoce. Kim es un tío duro de pelar. Kim mola.



Una edición de un grafiti que puedes hacer en el juego

- Cuno:

Cuno doesn't give a fuck what you piggies do!

Si hay un personaje que representa cómo la sociedad termina abandonando, tarde o temprano a los más necesitados, es Cuno. Cuno es un chaval de doce años al que, si quieres ganarte su respeto, tienes que pegar. Cuno es un niño desagradable e insufrible porque es un animal malherido que no sabe qué hacer. Y, sin embargo, si consigues hablar con él y hacer que te respete†, se muestra como es, vulnerable.

Cuno (y Cunoesse) son niños abandonados con mundos interiores hermosos que merece la pena conocer. No es fácil, pero si no podemos hacer el mundo mejor para ellos, ¿para quién lo estamos mejorando?

Que el niño es gilipollas, ya lo sé, pero se merece algo mejor que lo que la revolución le dejó a Martinaise.

- Cindy:

Cindy es una muchacha de dieciocho años o así, una *artiste* nacida un par de décadas después de la revolución. No confía en Harry ni Kim al principio, evidentemente. Martinaise es una ciudad abandonada por la policía y solo entran para forzar las órdenes de Wild Pines o distintas compañías extractoras. Es comprensible que les vea como pogo más que cerdos capitalistas. Sin embargo, se ve que es una pátina. No tiene por qué odiar a Harry a título personal, solo odia lo que representa. Pero puedes hablar con ella y, aunque se protege y guarda de ti, si le "caes bien", puedes ver que no es del todo cierto.

Es buena muchacha.

- Evrart Claire:

  El señor Evrart me está ayudando a encontrar mi pistola.

Harry empieza el juego sin su pistola. El muy amable y nada asqueroso jefe del sindicato, Evrart Claire, le ayudará a encontrar su arma de servicio. Solo tiene que hacerle un par de favores. Nada cuestionable. En absoluto.

Ahora bien. Como la mayoría de personajes que conoces en el juego, Evrart Claire no es alguien que te tiene que caer bien cuando hablas con él. Es el arquetipo de un baboso desagradable, el arquetipo de un baboso al que te *encanta* odiar. Sin embargo, si vas más allá del texto del juego, ves que, aunque no es una fachada, exactamente, le preocupa Martinaise. Su abogada, por ejemplo, es una chica a la que le pagó la carrera. No esperaba que ella fuera a trabajar para él al volver a Martinaise, pero lo agradece. Es la clase de persona que está haciendo mil cosas para ver qué sale. Son cosas buenas para la gente, pero si también le salen bien a él, pues mejor que mejor.

También, siempre intenta sobornarte de las maneras más ridículas del mundo, como puede ser con un cheque enorme o, mi favorita, explicándote lo que es un billete de cinco reáls (✤).

- René Arnoux:

Un soldado de la vieja guardia, cascarrabias e imbécil. Queremos mucho a René en esta casa. Era un lealista al Suzerano que se dejó llevar por la vieja gloria de Revachol (como Gary, el criptofascista) y que odia a su mejor amigo porque se llevan un lío de faldas entre los dos que ni una telenovela turca‡.

Es un personaje, como todos en el juego, trágico. Pero su tragedia es una tragedia humana y perfectamente comprensible: el paso del tiempo, cómo, siempre, hay cosas que se escapan de nuestro control, por mucho que queramos hacer las cosas bien. No es mal tío, pero es imbécil**. Es un hombre orgulloso, que se niega a recibir ayuda o caridad, pero le entiendes. Es alguien obsesionado con el honor y que hace lo que puede para aferrarse a lo que fue, porque la alternativa—ser una persona abandonada por el mundo—es demasiado aterradora para él.

¡René vive!

- Egg Head:

¡HARDCORE!

¡HARDCORE TO THE MEGA!

- Joyce Messier:

Es la representante de Wild Pines, una de las compañías más importantes del mundo de Disco Elysium y resulta fundamental hablar con ella para poder entender el mundo. En plan, no a nivel sociopolítico e histórico (que también), sino a nivel metafísico.

Es uno de los pocos personajes que siempre es agradable contigo. A pesar de ello, se entrevé que los creadores del juego no terminan de respetar su postura. Le resulta indistinto colaborar contigo, seas un mazoviano (marxista) o un moralista (ultraliberal) o un fascista. Es una mujer motivada por su trabajo y por hacer lo que tiene. No tiene tiempo para principios, solo para hacer su trabajo. También, truco para el principio del juego: es muy fácil convencerla para que te pague un montón (a modo de donativo para la Milicia Civil de Revachol, por supuesto) y así puedas saldar tu deuda.

Honestamente, Joyce es un personaje interesante tanto en cuanto puedes proyectar mucho sobre ella, puesto que te dice muy poco de sí misma y sus acciones no son propias, sino una extensión de Wild Pines.

Evidentemente, se plantea como un florete para Evrart Claire: ella es limpia y él un baboso, por supuesto. Pero él *hace* cosas por Martinaise, mientras que ella **habla** de hacer.

- El Desertor:

Iosef Lilianovich Dros es un viejo francotirador que vive en una isla. Él es el asesino de Lely, el muerto que pone en marcha la trama††. Es imposible averiguar que lo hizo él de antemano. No hay pistas que indiquen a que hay una vieja gloria viviendo en una isla con una batería antiaérea.

Y, sin embargo, no sientes que el juego haya hecho trampas. La primera vez que juegas, te crees lo que estás viendo en todo momento, así que no tienes razones para sospechar de nadie que no sea alguien de quien has oído hablar. La segunda vez, entiendes su razonamiento, así que sabes que todo son pistas falsas.

Pero no es una estafa. El personaje está definido y sus razones para matar a Lely son… si no razonables, entendibles.

El Desertor es un hombre, como René (y Raphaël Ambrosius Cousteau), consumido por su pasado. Tanto René como él lucharon. Tanto René como él vieron cómo el capital perdía su máscara de humanidad. Ambos están en guerra todavía. La diferencia es que René abandonó las armas, mientras que El Desertor‡‡ no.

Con quince años o dieciséis abandonó a sus camaradas en la lucha. Esto le marcó y definió su manera de ver el mundo. Es incapaz de ver la realidad salvo como una encarnizada y constante lucha entre el capital y el obrero. Todo vale. Por eso mató a Lely, porque era un soldado del fascismo y el capital.

A pesar de su guerra, sin embargo, considera que la Revolución nunca podrá volver. Las condiciones materiales han desaparecido y la clase obrera ha traicionado a la humanidad y a sí misma.

Es un groñardo, un miembro de la vieja guardia que considera que la juventud no sabe lo que está haciendo. Es alguien, como René, incapaz de aceptar el cambio y que su era se acabó. No quiere soltar el testigo, porque *es* el testigo.

El Desertor es un ejemplo de cómo no debemos ser.

Y, a pesar de que debemos apiadarnos (peyorativo) de él, también hay algo entrañable en su tragedia.

Miento, no entrañable, comprensible.

El pasado es un constante canto de sirena. Como tal, El Desertor y René debieran haberse atado al mástil, pero no llegaron a tiempo…

Pero bueno, no me hagáis caso, que no tengo ni idea, solo que si el fásmido me enseñó algo, es que el comunismo tiene un olor concreto.

---

* Quizás merezca la pena explicar que la Milicia Civil de Revachol (la policía) es un cuerpo voluntario en el que la gente trabaja no porque estén bien pagados, sino porque quieren ayudar. Kim no es una excepción, está motivado por hacer lo correcto y asegurarse de que la justicia sea una realidad.

† Cosa que conseguí sin pegarle, diré.

‡ Comentario real que me hizo una vez una terapeuta.

** Algún día escribiré un fanfic René/Gaston y será una historia muy bonita. Una pena que averiguar por qué digo esto requiera hacer que Harry se convierta en un fascista.

†† Aunque podría hablar de Lely, he decidido no hacerlo porque como hable de todos los personajes (y podría hacerlo), esto se me va más de madre, todavía.

‡‡ Todos los personajes responden a sus nombres reales, no legales. El Desertor abandonó su identidad personal al dejar a sus camaradas. Es única y exclusivamente El Desertor.